

## **O ATO DE BRINCAR: AS NUANCES DAS OBRAS DE ARTE DE IVAN CRUZ PARA A PROMOÇÃO E INCENTIVO ÀS BRINCADEIRAS POPULARES NO CMEI CARLOS MARINHO FALCÃO EM FEIRA DE SANTANA-BA**

Débora Araújo Leal; Lídia Cristina dos Santos Almeida; Janete Moura Teixeira; Verônica Alves dos Santos Conceição.

*Centro Municipal de Educação Infantil Carlos Marinho Falcão. delleal8@hotmail.com; Centro Municipal de Educação Infantil Carlos Marinho Falcão. lidiacsalmeida@hotmail.com; Centro de Educação Básica da Universidade Estadual de Feira de Santana. jannyfleur100@hotmail.com; Universidade Estadual de Feira de Santana. veronica.alves604@gmail.com.*

**Resumo:** Este artigo é resultado de uma proposta pedagógica que fora desenvolvida no Centro Municipal de Educação Infantil Carlos Marinho Falcão, localizado na cidade de Feira de Santana - Bahia. O referido projeto teve como público alvo as crianças matriculadas na unidade escolar com idades de um ano a cinco anos. Ao falarmos de criança logo nos vem à mente a palavra brincar. Isto porque, sabemos que é através das brincadeiras que a criança entra no mundo dos adultos, não de forma imediata, mas simbólica. Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. Elencamos para o projeto os seguintes objetivos: Desenvolver a expressão oral e corporal, a coordenação motora, a percepção auditiva e visual da criança; Reconhecer a importância dos brinquedos e brincadeiras, como elementos da cultura local; Explorar movimentos com o corpo, promovendo o desenvolvimento da motricidade ampla, equilíbrio e lateralidade; Conhecer a biografia do artista Ivan Cruz e algumas de suas obras de arte; Compartilhar com a comunidade escolar a alegria do brincar. Neste sentido, o presente projeto ganhou força, buscou resgatar a importância das brincadeiras, utilizando para este fim o trabalho com obras de Ivan Cruz, que expressa através de pinturas, às brincadeiras que vivenciou em seus momentos de infância. Suas obras serviram como convite para novas brincadeiras na perspectiva popular desenvolvidas na instituição. O Projeto foi finalizado com um Vernissage - exposição de obras de arte produzidas pelas crianças, baseadas na construção artística de Ivan Cruz e apresentadas à comunidade escolar.

**Palavras-chave:** Educação Infantil, Brincadeiras, Brinquedos.

### **Introdução**

O Centro Municipal de Educação Infantil Carlos Marinho Falcão é uma instituição governamental e está em conformidade com a Lei nº 9.394/96 oferecendo atendimento de creche para crianças de um ano e seis meses a dois anos e onze meses de idade, e educação infantil a crianças de três a cinco anos e onze meses de idade até cinco anos e onze meses de idade. A escola tem capacidade para atender cento e cinquenta crianças entre um e cinco anos, conta com oito salas de aula, dois sanitários, almoxarifado, área de serviço, cantina, cozinha, despensa, diretoria, sala dos professores, secretaria, brinquedoteca e parque infantil.

Esta proposta pedagógica fora realizada no CMEI durante o segundo trimestre do ano de dois mil e dezessete, o objetivo principal do projeto foi valorizar o gosto pelo brincar, mergulhando na magia dos brinquedos e brincadeiras populares. Nas últimas décadas de 1980 e 1990, muito se

tem discutido a respeito de como a brincadeira possibilita o desenvolvimento e a aprendizagem. Tomamos como referência Vygotsky (2007), ao expor que a criança, ao brincar de faz de conta, cria uma situação imaginária podendo assumir diferentes papéis, como o papel de um adulto. Assim, a criança passa a se comportar como se ela fosse realmente mais velha, seguindo as regras que a situação estabelece. Dessa maneira seu comportamento será de acordo a regras sociais e culturais, essa dinâmica favorece a criança se constituir enquanto indivíduo. Nesse sentido, a brincadeira favorece tanto os processos que estão em formação como os que serão completados.

De acordo com Vygotsky (2007), a brincadeira cria uma zona de desenvolvimento proximal e através dela a criança obtém suas maiores aquisições. As variadas abordagens pedagógicas baseadas no brincar, juntamente com os estudos acerca da importância do lúdico para o desenvolvimento infantil, permitiram conceber a “criança como um ser brincante” Wajskop (2007), de acordo com essa concepção a brincadeira deveria ser utilizada como atividade essencial e de grande significação para Educação, no sentido de potencializar o desenvolvimento infantil.

Conforme Piaget (1978), envolver a criança em brincadeiras que exijam certa medida de raciocínio, que necessite elaborar hipóteses e solucionar problemas, por exemplo, possibilita construção de conhecimentos e propicia o desenvolvimento intelectual. A brincadeira nos permite observar como a criança interpreta e assimila o mundo, os objetos a cultura, as relações, os afetos e desafetos das pessoas, sendo um espaço característico da infância de acordo com Wajskop (2007). Acrescentando a esta ideia, a criança quando brinca vivencia situações que lhe causam alegria, tristeza, ansiedade, medo e raiva, as quais favorecem lidar com conflitos, emoções e frustrações, colaborando para sua formação enquanto pessoa.

Fazendo um pequeno recorte sobre o histórico da brincadeira, desde a antiguidade as crianças participavam de diversas brincadeiras como forma de diversão e recreação, como por exemplo, rolar aros, cirandas, pular obstáculos, jogos de construir e demolir (Wajskop, 2007). Contudo apenas na era do Romantismo que a brincadeira passou a ser vista como expressão da criança e a infância ser compreendida como um período de desenvolvimento específico e com características próprias, nesse período as principais brincadeiras eram: piões, cavalinhos de pau, bola, etc. (Kishimoto, 2008). A partir desse período, surgiram vários pesquisadores que desenvolveram propostas pedagógicas com a utilização de brinquedos e jogos.

A brincadeira é um fenômeno humano fundamental no desenvolvimento infantil, Vygotsky (2007), afirma que esta é uma situação imaginária criada pela criança e na qual ela pode, no mundo da fantasia, satisfazer desejos até então impossíveis. Portanto, tenho o intuito de resgatar os

brinquedos e brincadeiras que trabalham o desafio, não exclusivamente tratando os problemas sociais e os avanços da tecnologia como vilões pela “perda e desuso” destes, mas reafirmando o fenômeno da ludicidade, criatividade e imaginação propiciadas verdadeiramente nas ações interativas e individuais.

O brinquedo parece afastado da reprodução do mundo real constantemente evocado por ele. É um universo espelhado que longe de reproduzir, produz por modificações, transformações imaginárias. A criança não se encontra diante de uma reprodução fiel do mundo real, mas sim de uma imagem cultural que lhe é particularmente destinada. Antes mesmo da manipulação lúdica, descobrimos objetos culturais e sociais portadores de significações. Portanto, manipular brinquedos remete, entre outras coisas, a manipular significações culturais originadas numa determinada sociedade. (BROUGÉRE, 1998).

Considerando as afirmações da autora, os brinquedos são objetos oriundos de uma realidade social de vida na qual os seres humanos projetam nestes brinquedos significações de sua cultura. Porém, nem sempre o brinquedo é oriundo da representação social, pois, existem brinquedos que já se configuram numa espécie de fantasia como é o caso dos super heróis e heroínas.

Contudo, os que partem do pressuposto do mundo real são necessariamente modificados ou não no ato da brincadeira pela criança, ou seja, um helicóptero de brinquedo pode se tornar um monstro do mal no lúdico de uma criança. Segundo Kishimoto (2008), a conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamentos que, em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro ou punição. Diante disso, escolhemos este tema para enfatizar a importância do ato de brincar com esses brinquedos e brincadeiras populares, enfocando a ação dentro da perspectiva do coletivo.

A Indústria Cultural na constituição da infância torna-se ainda mais fácil em uma sociedade cada vez mais violenta em que as brincadeiras comuns da infância, profundamente marcadas pelo lúdico, pela troca, pela socialização, pela criação, realizadas em espaços abertos como quintais, parques e praças; saem de cena e dão lugar hoje a uma infância cada vez mais marcada pela eletrônica na qual cada criança, enclausurada em seus quartos individuais, consomem TV, vídeo game, internet e celular; uma infinidade de ideologias e produtos especificamente criados para elas veiculados a mídia. (PONTES, p.18, 2005).

De acordo com o autor supracitado presume-se que as brincadeiras, principalmente as de cunho coletivo e populares, não estão sendo oportunizadas às crianças de uma forma livre e espontânea, por parte das famílias e escolas no geral. O autor nos remete a pensar na relação entre o consumo estimulado pela mídia, voltado ao público infantil e a violência social. Com esse aumento da violência nos espaços em geral, os responsáveis pelas crianças restringem o acesso às brincadeiras coletivas, aumentando assim o consumo desses brinquedos eletrônicos.

Saiba: todo mundo foi neném. Einstein. Freud e Platão também Hitler. Bush e Saddam Hussein. Quem tem grana e quem não tem. Saiba: todo mundo teve infância. Maomé já foi criança. Arquimedes, Buda, Galileu e também você e eu. (ANTUNES, p. 48, 2000).

Ainda que se possa comparar a relação brinquedo-desenvolvimento à relação de instrução-desenvolvimento, o brinquedo proporciona um campo muito mais amplo para as mudanças quanto a necessidades e consciência"... A criança avança essencialmente através da atividade lúdica. Somente neste sentido pode-se considerar o brinquedo como uma atividade condutora que determina a evolução da criança. (VYGOTSKY, 2007, p.156).

O brinquedo é, antes de tudo, uma das principais ou mesmo a principal atividade da criança. Com isto Vygotsky destaca o caráter central do brinquedo na vida da criança, subsumindo e indo além das funções de exercício funcional, de seu valor expressivo, de seu caráter elaborativo, etc.. Em segundo lugar, o brinquedo parece

estar caracterizado em Vygotsky como uma das maneiras da criança participar da cultura, é sua atividade cultural típica, como o será em seguida quando adulto, o trabalho. (BAQUERO, 1998, p. 101).

A partir dessas citações, não se pode deixar passar despercebido o quanto o ato de brincar contribui para uma vida adulta saudável, através do contato com a sua cultura, a criança desenvolve capacidade crítica que pode determinar a sua evolução. No aspecto pedagógico brincar faz parte da constituição do sujeito, à medida que esse brincar proporciona interação do indivíduo com os outros, com o ambiente, fomenta espaços de construções de conhecimento, quando os significados se apresentam na brincadeira e são apropriados pela criança, como regras, frustrações, negociações, limites, possibilidades, o imaginário (faz-de-conta representando a realidade), satisfação, prazer, valores, afetividade, dentre outros. Todos esses episódios geram aprendizagens significativas e promovem o desenvolvimento pleno da criança.

Tratando de brincadeiras e de sua total importância para a vida das crianças, apontamos Vygotsky (2007), que afirma sobre o brincar, expressando que tal ação é essencial para o desenvolvimento cognitivo da criança, pois, os processos de simbolização e de representação a levam a pensamento abstrato. Ainda de acordo com Vygotsky (2007), a brincadeira cria as Zonas de Desenvolvimento Proximal- ZDP e estas proporcionam saltos qualitativos no desenvolvimento e na aprendizagem infantil. A ZDP proposta pelo teórico tem como explicação as aprendizagens coletivas das crianças, através da troca mútua de aprendizado e também pela experiência de uma criança maior que outra, que provavelmente terá maiores conhecimentos sobre algumas brincadeiras que as crianças menores e então, poderá esta mediar suas aprendizagens com as demais crianças.

## **Metodologia**

Adotamos os pressupostos epistemológicos atinentes ao historicismo por defender que o ser humano é construtor do processo histórico capaz de contribuir de forma significativa e original nesse percurso. Dessa forma, esta pesquisa buscou relacionar a colaboração das brincadeiras e brinquedos populares e coletivos, propiciando a ampliação dos conhecimentos, reforçando os valores nas relações intra e interpessoais e sociais dos indivíduos nesse contexto.

Vale ressaltar que as reflexões acerca da temática exigem dos pesquisadores um olhar sociointeracionista, uma vez que a ludicidade requer do profissional uma postura mediadora, pois a

utilização dos brinquedos e brincadeiras objetivam aulas mais dinâmicas, produtivas, prazerosas, criativas e que garantam a construção reflexiva das habilidades e competências elencadas no currículo. Sobre esse aspecto Antunes (2000, p. 36) afirma que “a brincadeira ajuda a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor e estimulador e avaliador da aprendizagem”. Neste sentido, é notória a contribuição significativa das brincadeiras e dos brinquedos no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que, este constitui um forte potencial no desenvolvimento do sujeito.

Por entender que a pesquisa qualitativa possui um caráter social, possibilitando ao investigador o entendimento relevante acerca do estudo em questão, adotamos esse tipo de pesquisa como método a ser desenvolvido neste trabalho. Ludke (1986, p.12) traz que “o interesse do pesquisador ao estudar um determinado problema é verificar como ele se manifesta nas atividades, nos procedimentos e nas interações cotidianas”. Percebe-se que, enquanto pesquisador, deve-se ter a clareza da necessidade de encontrar e capturar os anseios e as perspectivas dos indivíduos participantes do processo.

Vale salientar que os pressupostos sugeridos pela pesquisa qualitativa permitem fazer uma busca subjetiva sobre o assunto. Segundo Minayo (1994, p. 22), “a abordagem ainda aprofunda-se no mundo dos significados das ações e relações humanas, um lado não perceptível e não captável em equações médias e estatísticas”. Faz-se necessário registrar que a pesquisa qualitativa não se detém na busca de dados numéricos, mas procura averiguar pela compreensão da realidade humana os aspectos da vida social que diferem as ações dos homens. Supõe-se que esse processo remete veracidade no produto final das buscas e corrobora, portanto, a opção de traçar esse estudo neste modelo de pesquisa.

Essa investigação tem como objeto de estudo o ato de brincar: as nuances das obras de arte de Ivan Cruz para a promoção e incentivo às brincadeiras populares no CMEI Carlos Marinho Falcão em Feira de Santana-BA. Para tanto, escolheu-se como modalidade a pesquisa qualitativa a pesquisa bibliográfica em busca de teorias que ratificassem a utilização dos brinquedos e brincadeiras nos espaços formais da educação. Este estudo se desenvolveu a partir da escolha do tema e conseqüentemente foi realizada uma catalogação das fontes bibliográficas, definindo um plano de leitura, que orientou o trabalho no processo de construção, com leituras, discussões, fichamentos que embasaram e fomentaram a produção do mesmo.



Em seguida realizamos a viagem fantástica do projeto sobre brincadeiras e brinquedos populares tendo como aporte teórico os autores supracitados na introdução, foi norteado pelas obras do artista plástico Ivan Cruz, onde foram apresentados às crianças alguns trabalhos que fazem parte da série “Brincadeiras de Criança”, em que, como o próprio tema sugere, o artista retrata através de pinturas, diversas brincadeiras infantis. A operacionalização da proposta pedagógica se desencadeou através da organização do planejamento, garantindo um horário específico na semana, para que fosse desenvolvido o projeto; Roda de conversa e apreciação, visando conhecer o artista plástico e suas obras; Organização de espaço e tempo para a realização das brincadeiras; Releitura das obras de arte; Momentos de diálogo, onde as crianças puderam expressar suas opiniões acerca das brincadeiras realizadas; Registro fotográfico e escrito das vivências do projeto; Visita a Brinquedoteca da Universidade Estadual de Feira de Santana; Palestra da Professora Mestra Simone Dávila aos pais sobre o Brincar; Foi mantido um diálogo com o artista, através de e-mails, visando a aproximação das crianças com o mesmo. Encerramento do projeto com o Vernissage. Estas etapas foram realizadas e contemplou os objetivos elencados para o projeto.

### **Resultados e Discussões**

Por meio dos brinquedos e brincadeiras populares as crianças se comunicam, estabelecem regras, transgridem ou obedecem às mesmas, aproximam-se de conceitos, apropriam-se de termos linguísticos, retirando ou atribuindo funções aos objetos, rompendo regras de subordinação, quando atribuem um significado novo a estes, libertando-se de convenções, podendo então transformar e produzir novos significados muito importantes para seu desenvolvimento de maneira plena, necessitando então que a brincadeira e o brinquedo sejam bastante estimulados, em especial no processo de aquisição do saber e nos primeiros anos de vida da criança para estimular seu desenvolvimento, explorando o mundo a sua volta.

O ato de brincar possui atribuições que possibilitam a criança o desenvolvimento de inúmeras habilidades, como aperfeiçoamento de ações motoras no desenvolvimento das brincadeiras de exercício, criação de enredos a partir de situações concretas, sendo possível notar, através das expressões, a descrição de determinada realidade, percebida nas brincadeiras simbólicas, bem como a articulação de estratégias levantadas para a resolução de situações vivenciadas.

Fora observado que durante a realização do projeto e na Culminância com o Vernissage que as crianças demonstraram prazer ao produzir as obras de arte e em confeccionar os brinquedos a exemplo da peteca, vai e vem e telefone sem fio, todos realizados a partir de materiais reciclados

como sobras de papel EVA presentes nas escolas e garrafas pets, logo após a confecção dos brinquedos, ficara nítido a satisfação das crianças no ato de brincar.

Levando em consideração as contribuições do ato de brincar no processo de maturação dos seres humanos, é permitido inferir que é indispensável à utilização deste recurso didático numa escola com proposta pedagógica sócio interacionista, uma vez que este espaço é considerado um campo de aprendizagem formal. Todavia os brinquedos e brincadeiras populares coletivos devem possibilitar que os agentes que interagem neste circuito possam ser protagonistas do próprio conhecimento. Assim, é necessário que esta escola desenvolva um trabalho que estimule o aluno a exercer autonomia diante das situações em que o mesmo se encontrar.

### **Considerações Finais**

Observa-se com a realização desta proposta pedagógica que os brinquedos e brincadeiras devem ser vislumbrados como um significante instrumento na Educação Infantil para tornar o ambiente atrativo, acolhedor e prazeroso, impulsionando a sistematização na aquisição da aprendizagem e não como geralmente é visto: na ótica da distração ou recurso secundário, que aparece quando surgem lacunas neste espaço. Todavia, este trabalho com brinquedos e brincadeiras exige do professor habilidades para direcioná-lo a uma determinada área do conhecimento, na perspectiva de se ter um retorno em forma de aprendizagem. Assim, este instrumento não deve ter um fim em si mesmo, mas é inerente que promova conhecimento.

O brincar se configura como uma ação de fundamental relevância para o desenvolvimento infantil e se encontra presente desde as primeiras etapas da vida da criança. A brincadeira não é uma atividade que proporciona simplesmente prazer, mas auxilia no desempenho de capacidades físicas e intelectuais como motora emocional e psicológica assim, esta permite que o indivíduo libere sentimentos e emoções, sistematize soluções para as questões que aparecem no decorrer de um jogo, fazendo acontecer à construção do conhecimento.

Levando em consideração as contribuições do brincar no processo de maturação dos seres humanos, é indispensável à utilização deste recurso didático e lúdico num espaço educacional com proposta pedagógica sócio-interacionista, todavia o mesmo deve possibilitar que os agentes que interagem neste circuito possam ser protagonistas do próprio conhecimento, sendo necessário que os espaços de ensino desenvolvam um trabalho que estimule a criança a exercer a autonomia.



A infância é um momento da vida onde o brincar é inserido como forma de recreação, o brincar se configura como uma ação de fundamental relevância para o desenvolvimento infantil e se encontra presente desde as primeiras etapas da vida da criança.

## Referências

ANTUNES, Arnaldo. **“Sobre a origem da poesia”**. Incluído no libreto do espetáculo 12 Poemas para dançarmos, dirigido por Gisela Moral, São Paulo: 2000;

BAQUERO, Ricardo. **Vygotsky e aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998;

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. 1988. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Constituicao/ConstituicaoCompilado.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/ConstituicaoCompilado.htm)> Acesso em: 23 de set. de 2017;

\_\_\_\_\_. **Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da Educação Nacional. Diário Oficial da União, 23 dez. 1996. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm) Acesso em: 19 de set. de 2017;

\_\_\_\_\_. **Estatuto da criança e do adolescente**: Lei federal nº 8069, de 13 de julho de 1990. Rio de Janeiro: Imprensa Oficial, 2002;

BROUGÈRE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica**. Revista da Faculdade de Educação, São Paulo, v. 24, n. 2, p. 103-116, jul./dez. 1998;

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11. ed. São Paulo: Cortez, 2008;

LUDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo, E.P.U., 1986;

MINAYO, M. C. De S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 4. ed. São Paulo, 1996;

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho imagem e representação**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Zahar: 1978;

PONTES, Aldo. **Infância cultura e mídia**. SP: Zouk, 2005;

VYGOTSKY, L. S. apud BORBA, Ângela Meyer. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: **Brasil MEC/ SEB. Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**/ organização Jeanete Beauchamp, Sandra Denise pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007;

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. 7. ed- São Paulo: Cortez, 2007.